

ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY ADVANCE - PSOne - PS2 - DREAMCAST - XBOX
ESTE MES... ¡DESCUBRE GAMETYPE!
ゲームタイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Japoneses
nº13'5 - 0 €
PROHIBIDA SU VENTA. SUPLEMENTO DE REGALO AL COMPRAR ANITYPE#15
Metal Gear Solid © 1987, 2001, 2002, 2003 Konami Computer Entertainment Japan. Ninja Gaiden © TECMO, LTD. Team NINJA 2003
E3
Así fue la mejor entrega del E3 hasta la fecha
© Playmore 2003
SVC CHAOS
SNK VS. CAPCOM
¡Los demonios de la lucha 2D regresan!
Analizamos todos los secretos ocultos en los primeros vídeos e imágenes de los 2 nuevos juegos protagonizados por Snake
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES - SNAKE EATER



Año 3. Suplemento Gratuito de Anitype#15.

Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. García, Javier Herreros, Sergio Herrera

Colaboradores:
Javier Herreros "Solid Snake",
"Mr.Karate", Luis Retamal "Kim Kapwham",

Traducción japonés:
Yosuke Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Diseño de menú interactivo:
Diego Pérez Hidalgo

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Video:
Javier Herreros

WEB TYPETEAM:
www.typeteam.net

Webmaster:
Gilberto Sepúlveda "Cyclops"

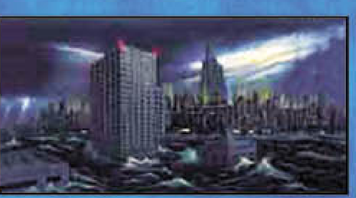
PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Distribuidora para Méjico:
Pernas y cía
Editores y distribuidores S.A. de C.V.
Poniente 134, nº650
Colonia Industrial Vallejo
Delegación Azcapotzalco 2300 México DF
Teléfono 0052-55874455

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Julio 2003
PUBLICACIÓN BIMESTRAL

Okaeri!!





¡Bienvenidos a esta edición especial gratuita de ***Gametype***! Como imagino que ya os habréis leído el editorial del número de ***Anitype*** en el que viene esta revista (si no, leedlo ya) me ahorro explicar el porqué de sacar este regalito este mes. Eso sí, voy a añadir algunas cosillas más para que no se interprete nuestra acción de forma absurda, jeje.

Cuando acabamos el número 13 de ***Gametype*** lo cierto es que nos quedamos muy mosqueados porque por sólo unos días no podíamos reseñar el evento ***E3*** y los juegos que más nos interesasen de lo que allí se presentaría. Sacar esta información cuanto antes para no quedar terriblemente desfasados es el objetivo principal de este número 13'5, que a fin de cuentas es eso, una extensión del 13 con contenidos que no nos dio tiempo a meter (recordad que pusimos en portada el titular del ***SNK Vs. Capcom Chaos*** y al final sólo pudimos poner una breve noticia).

Y lo de ***Metal Gear***... jajaja, bueno... quienes compren habitualmente ***Gametype*** ya sabrán que tenemos un especial afecto a esta saga, con lo que un artículo así no les será del todo extraño de ver. Ya nos diréis lo que opináis al respecto.

Las imágenes que veis a los lados de este texto son los primeros bocetos relacionados con la película de imagen real de ***Evangelion***, que como ya hemos comentado en las noticias de *anime* está empezando su desarrollo. Los 3 escenarios estos tienen buena pinta, ¿verdad? Aunque quizás lo mejor sería no ilusionarse sobremanera...

Ya para acabar, desearos un verano fresquito, porque ¡la virgen! ¡Estamos a principios de Julio y nos asamooooooooos! Dios... ¡Esto no hay quien lo aguante! Hasta el próximo mes, *Gametypefans*! ^_~

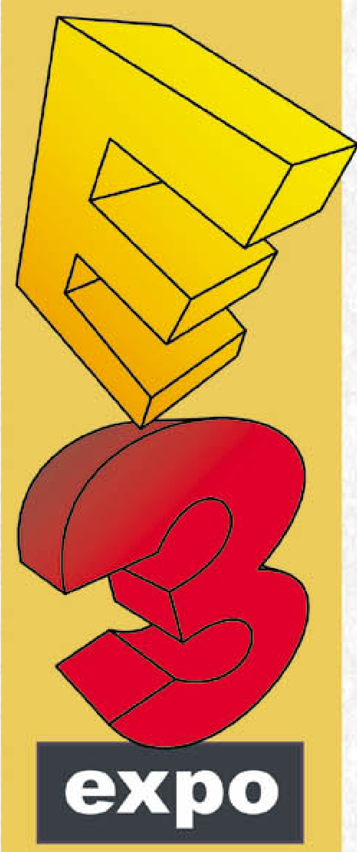
Sergio Herrera

(*Gran Maestro de las Artes Parciales***)**

CONTENIDOS nº13'5

¡1000 juegos en 3 días!

E3, también conocido como Electronic Entertaiment Expo. Seguramente el evento más esperado por los buenos aficionados al videojuego de todo el mundo, donde las comañías visten sus mejores galas para presentar los productos que van a lanzar durante el resto del año. Tradicionalmente siempre ha sido el evento escogido para anunciar hardware nuevo y este año no se han quedado atrás. Aunque para muchos este ha sido el E3 de las secuelas y remakes de éxitos anteriores apelando a la crisis de originalidad que reina en el mundillo consolero, cierto es que hay una buena cantidad de títulos originales con una pinta impresionante. Como no hay pocos, vamos al grano que se me acaba el sitio...



Nintendo: si hay algo que ha marcado a **Nintendo** en este **E3** ha sido el relanzamiento de ***Pokemon*** como principal estandarte de la compañía. ***Pokemon Colloseum*** para **Game Cube** es la secuela del ***Pokemon Stadium*** de **N64**, que también aprovecha el novedosos sistema de conexión **GBA-GC** para modificar datos en la partida. ***Pokemon Pinball Ruby & Sapphire*** para **GBA** y nuevos juegos de Mario & compañía (***Mario Party 5, Mario & Luigi, Mario & Donkey Kong***) tanto en **GC** como en **GBA**. ***F-Zero X*** dejó literalmente clavados a los asientos a muchos espectadores, y ***Star Wing Armada*** prometia muy buenas maneras y retomar el espíritu de la entrega 16 bits. Pero el verdadero golpe *made in* **Nintendo** consisitió en la colaboración conjunta de Shigeru Miyamoto, Hideo Kojima y **Silicon Knights** en la realización de un remake para **Game Cube** de ***Metal Gear Solid***, titulado ***Metal Gear Solid The Twin Snakes***. Para más información sobre este notición, a estas alturas ya deberías saber que no soy el redactor indicado XD.

Sony: Ken Kutaragi realizó otra de las grandes campanadas del evento al anunciar una nueva **PlayStation**... pero no es la **PlayStation 3** no, **Sony** ha decidido entrar en competencia directísima con **Nintendo** allá donde jamás ha sido batida: el *hardware* portátil. Dicho y hecho, anuncian **PlayStation Portable**, o **PSP** de revolucionarias características. La primera portátil en usar formato CDrom (*Universal Media Disk*) y unas capacidades incluso superiores a una **PSX** doméstica. Aunque no han presentado ninguna imagen del diseño definitivo, no sé como van a meter ahí 2 *sticks* analógicos, el pad digital y los 10 botones de un mando normal. Aparte de eso, ***Gran Turismo 4*** maravilló por sus gráficos ultrarrealistas y sus más de 1000 coches.

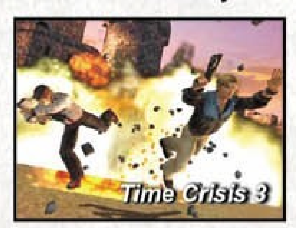
Microsoft sigue apoyando el juego *online* como principal baza para potenciar su **Xbox** en el maltrecho mercado japonés, amén de frotarse las manos con el éxito de ***DOAXvolley***. No contento con presentar los primeros videos de ***Halo 2***, el pequeño mando de ***Steel Batallion: Line Of Contact*** de **Capcom** con opción *Online* promete empujar a muchos fans japoneses a adquirir una **Xbox** para fliparla en grupo. Aparte de todo eso, una nueva reducción de precios nos ofrece esta gran máquina a un gran



Artículo "*E3 ~ 1000 juegos en tres días*" por Kim Kapwham (*kim@megamultimedia.com*)

sector del público todavía indeciso. El revolucionario ***Megatagama***, dirigido por Hiroshi Kawai, alma mater de ***Final Fantasy VII*** y ***IX*** (¿le queda algun programador antiguo a **Square**?) otorga acción a raudales en un entorno de fantasia bastante logrado.

Tecmo: la principal aliada de **Microsoft** en el mercado japonés, presentó nuevos videos de ***Ninja Gaiden***, el esperado juego protagonizado por Ryu Hayabusa. Con un entorno gráfico mucho más pulido que en anteriores versiones, se confirma al menos la presencia de Ayane en dicho título. Otros lanzamientos fueron ***Dead Or Alive Online*** (una recopilación de ***DOA1*** y ***2*** con más trajes y mejoras técnicas con modo de juego en red) y la secuela de ese juegazo llamado ***Fatal Frame. Fatal Frame 2: Crimson Butterfly***


Time Crisis 3

promete dejarnos más noches aún sin dormir con su original propuesta terrorífica para **PSX2**.

Hudson: aparte de anunciar ***Bloody Roar 4*** para **PSX2**, la buena noticia es que va a realizar sendas reediciones para **PSX2** y **Game Cube** de ese gran *RPG* llamado ***Far East Of Eden 2: Majinmaru*** aparecido en **TurboGrafx**. También anuncian la 3º parte de ese mismo título en ciernes.

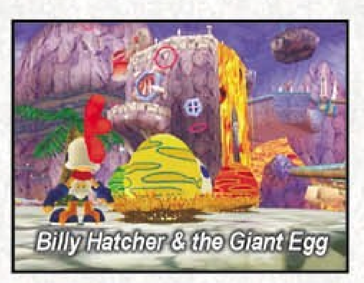
Activision aprovecha el gran éxito de ***Tenchu: La ira del Cielo*** para pasarse a **Xbox** programando ***Tenchu: Eternal*** (con opción *online*) y ***Tenchu: Lord of Darkness*** (la 4º parte oficial de la saga). Sin duda unos títulos que se harán esperar.

Namco maravilló a todo el mundo con las versiones domésticas de ***Soul Calibur 2***, y anunció lanzamientos de ***Time Crisis 3*** y ***Tales of Destiny 2*** (para **PSX2**) y ***Tales of Simphonia*** para **Game Cube**. ***Ridge Racer Evolution*** será multisistema. Anunciaron que tanto ***Tekken*** como ***Air Combat*** tendrian secuela antes de acabar 2004. También prometieron mostrar en breve las primeras imágenes de ***Xenosaga Episode 2*** y se planteaban la posibilidad de realizar una versión International de ***Xenosaga Ep 1.***

Rare: tras el cabreo con **Nintendo** y la ruptura de relaciones, **Rare** se ha alineado totalmente a favor de **Microsoft**. Para **Xbox** serán ***Conker: Live & Uncut***, ***Kameo: Elements of Power*** y el próximo ***Perfect Dark***. Esperemos que sus nuevas producciones mantengan el alto nivel de calidad al que nos tienen acostumbrados los hermanos Stamper.

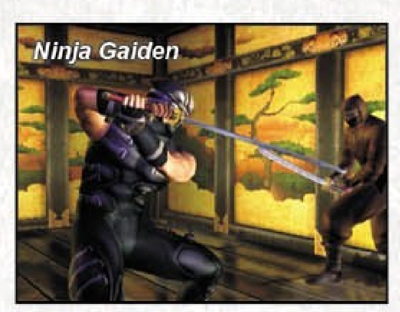
Sammy enseñó las primeras imágenes de la conversión de ***Guilty Gear XX Reloaded*** para **PlayStation 2** (¿Se llamará ***Guilty Gear 4 GGXX***


Kunoichi


Billy Hatcher & the Giant Egg


Airforce Delta Strike


Seven Samurai 20XX


Ninja Gaiden


Pokemon Colloseum


Castlevania - Lament of Innocence

Revolutions?) y uno de los juegos más sorprendentes de todo el E3: ***Seven Samurai 20XX***. Un fantástico *beat´em up* 3D cortado por el mismo patrón que los ***Dinasty Warriors*** basado libremente en el film de Akira Kurosawa Los 7 Samurais, pero ambientado en un entorno medieval-futurista. Una autencica pasada para abrir cabezas a docenas.

Playmore tuvo uno de los stands mas pequeños y visitados de todo el **E3**. Parece decidida a relanzar sus sagas en el mercado occidental, donde jamás han tenido el apoyo doméstico que tienen en Japón. Prometió un aluvión de revolucionarios títulos que esperemos veamos al final en la calle: ***KOF 2000 & 2001*** en un solo pack para el mercado USA, reediciones de sus clásicos de **PSX** a 10 $, ***King Of Fighters 3D*** y ***Metal Slug 3D*** para **PlayStation2** (rezos y oraciones para que no resulten sendos truños), ***Metal Slug 5*** **NeoGeo**, ***Metal Slug Advance*** y ***KOF Advance***, un posible ***Baseball Stars Online*** y ***SNK vs Capcom Chaos*** para **PSX2** y **Xbox**. ***Kof 2003*** aparecerá a finales de año bajo MVS.

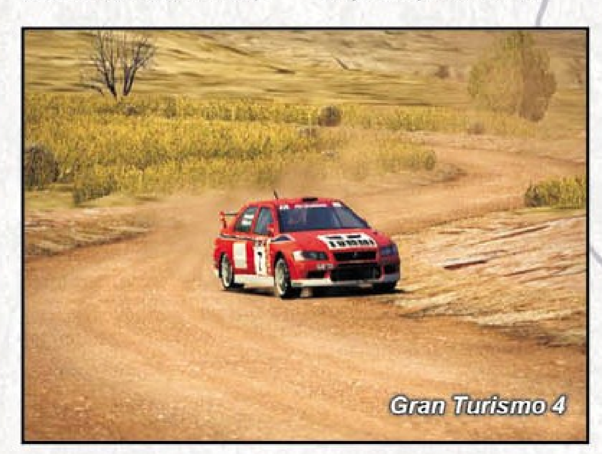
Sega sigue potenciando a su mascota más emblemática. ***Sonic Battle*** para **GBA** y ***Sonic Heroes*** para **Game Cube** no decepcionarán a los fans del erizo azul. La 2º parte de ***Shinobi*** (***Kunoichi***) cambia de protagonista y promete reforma radical en el sistema y motor de juego. *Sonic Team* presenta una de sus rarezas al estilo ***Nigths*** con ***Billy Hatcher & The Giant Egg*** (muy buena pinta), y el 3º episodio de ***Phantasy Star Online*** para **Game Cube**, esta vez con una atractiva opción de juego de cartas. Sorprende la resurreción de antiguos juegos de **Megadrive** como son ***VectorMan*** y ***Altered Beast***, sendos arcades adrenalíticos.

Capcom presentó un verdadero aluvión de novedades para todos los formatos. ***Resident Evil Outbreak*** se unirá a ***Final Fantasy XI*** como principales estandartes de juego *online* en **PSX2**. ***Onimusha 3*** ya lo habéis visto comentado y ***Onimusha Blade Warriors*** es un arcade multijugador con todos los personajes de ***Onimusha*** 1 y 2 dándose de katanazos para dilucidar el mejor samurai de **Capcom**. ***Viewtfoul Joe*** es la apuesta de este año por la tecnica del *Cell Shading* en un arcade con un protagonista cuando menos, curioso. ***Maximo Vs Army Of Zin*** espera repetir el buen sabor de boca de su 1º parte y en portátiles ***Onimusha Tactics*** pondrá las cosas difíciles a ***FFTactics Advance***. Como rumores de la feria, la posible cancelación de ***Capcom Fighting All Stars*** y el más que probale lanzamiento de un nuevo ***Street Fighter*** conmemorando el 15 aniversario de la saga (que ya va siendo hora!!). Seguiremos informando.



Onimusha Blade Warriors

Pero sin duda **Konami** fué la gran triunfadora del **E3**, y todo gracias a ***Metal Gear Solid 3: Snake Eater*** exclusivo para **PSX2**. Un *trailer* de escasos minutos y la presencia de un cansado Hideo Kojima en la *premiere* bastan para desatar la histeria en medio mundo. Todos nos preguntamos como es posible que este buen hombre siga exprimiendo la pobre **Play2** de las maneras que lo hace. Por si fuera poco con este simple título, ***Castlevania Lament Of Innocence*** narrará los orígenes del Clan Belmont y su lucha con Dracula a inicios del siglo XI en un entorno 3D y una mecánica bastante influenciada por ***Devil May Cry***. ***Gradius V*** (loados sean **Treasure** por toda la eternidad) dsaciará la sed de matamarcianos de calidad que tenemos todos los poseedores de una **PSX2**. ***Cy Girls*** es una curiosa propuesta de acción y aventura protagonizada por unas chicas muy sexys. ***Airforce Delta Strike*** se lo pondrá muy difícil a ***Ace Combat 5*** y finalmente ***Teenage Mutant Hero Turtles*** (si hijos si, las Tortugas Ninja) verán resucitada su popularidad en un curioso *beat´em up* 3D con gráficos en *Cell Shading*. Como curiosidad, están buscando como locos al listo que colgó el video de ***MGS3*** en la red dos horas antes de la *premiere* para llevarlo a juicio. Es que a quien se le ocurre... (Solid confiesaaa!!! XD)


Gran Turismo 4

Tras 2 años y pico desde el lanzamiento de *Capcom Vs SNK 2 Millonarie Fighting 2001*, al fin PlayMore, la compañía que se hizo con los derechos de las sagas de SNK (tras el cierre por bancarrota de ésta ultima) se atreve a programar su propia versión de este particular y carismático *DreamMatch*.

Tras infinidad de rumores y un par de anuncios con 4 personajes por compañía, finalmente **PlayMore** se dejó ver en el ***Electronic Entertaiment Expo*** de los Angeles en un minúsculo stand.
Allí habló sobre sus nuevos planes con respecto a versiones domésticas, sus próximos proyectos... y colocó una Tv con un vídeo de apenas 4 minutos con las primeras imágenes reales del juego y en movimiento.
A los 15 minutos de saberlo el público se lía la de San Pedro en el citado ***E3*** y finalmente se desvelan 4 personajes más obligados por la presión del público.





En un panorama como el de hoy en día, donde el lanzamiento de un juego de lucha 2D resulta casi milagroso, **PlayMore** debería agradecer tener unos fans tan leales y dispuestos como los que heredó de la difunta **SNK**.

Comenzando por los personajes incluidos por ahora, tenemos por el lado **SNK** a *Kyo Kusanagi* (con el traje de antes de ***KOF 99***), *Iori Yagami*, *Mai Shiranui*, *Terry Bogard*, *Ryo Sakazaki*, *EarthQuake* (el obeso *ninja* de ***Samurai Spirits***), *Shiki* (proveniente de ***Samurai Spirits 3D*** en un nuevo sprite 2D), *Choi Bounge* y las recientes incorporaciones de *Kasumi Todoh* y *Mr Karate* (nuestro director no, *Takuma Sakazaki* con su máscara *Tengu*).
En el lado **Capcom** por su parte tenemos a *Ryu Hoshi*, *Ken Masters*, *Chun Li*, *Hugo* (de ***SF3***), *Guile*, *Tabasa* (del extraño *beat´em up* ***Warzard***, ya vista tambien en ***Pocket Fighters***), *Dhalsim*, el bestia de *Gouki* (*Akuma* en Occidente) y los recién incorporados *Balrog* (el español de la garra) y *M.Bison* (el boxeador). Una selección horrible para algunos, magnífica para otros y polémica para todos.
Es de esperar que falten todavía más personajes por aparecer; al menos 2 jefes finales y 2 personajes secretos.

Articulo "*SNK Vs Capcom Chaos*" por Kim Kapwham (*Kim@megamultimedia.com*)







El aspecto gráfico me ha resultado tremendamente decepcionante, al menos en mi opinión. La tozudez inoperante de **PlayMore** obliga a programar siempre sobre placa NeoGeo con lo que los gráficos quedan muy pobres para los tiempos que vivimos. Un juego de la importancia de ***SNK vs Capcom*** se merece al menos una Naomi que permita una alta resolución, poner más colores en pantalla, unas animaciones mucho más fluidas y mayor cantidad de escenarios, personajes y músicas en formato digital. Ciñendose a la Neogeo, una placa creada en 1990 y que ya esta totalmente obsoleta, visualmente el juego les queda bastante pobre. Escudarse en las limitadas capacidades de la NeoGeo para poner casi 30 personajes menos que ***Capcom Vs SNK 2*** y con unos gráficos mucho peores es una excusa que suena a tomadura de pelo. En mi opinión, lo peor de todo han sido el tratamiento que se ha dado a los *sprites*. Si **Capcom** fue universalmente criticada por aprovechar los sprites de muchos personajes de su saga ***Street Fighter Alpha*** en ***Capcom Vs SNK***; **PlayMore** ha hecho oídos sordos y ha reutilizado cuantos sprites del ***King Of Fighters*** ha podido. Sin ir más lejos, *Kyo* es el personaje de *KOF 98* pegado directamente, *Ryo* el de ***KOF 2002*** igual, y mucho nos tememos que *Kasumi*, *Iori*, *Mai*, *Choi*, *Terry* y *Mr Karate* sigan la misma línea. Los sprites **Capcom** han sufrido un extraño rediseño que recuerda terriblemente al aspecto que tenían en ***Street Fighter 2***. Los únicos sprites originales han sido los muy antiguos (tipo *EarthQuake*) o que han debido adaptarse al estilo del juego (como *Shiki*, no iban a poner un personaje poligonal...). Los escenarios son normalitos sin caer en lo mediocre (al estilo ***KOF 2002***) y como curiosidad se ha incluido un efecto de transparencia en algunas mágias tratando de imitar al visto en ***Capcom Vs Snk*** o las versiones Dreamcast de ***KOF99*** y ***2000***. Para no variar, todas las ilustraciones del juego han sido realizadas por *Nona*, el artista que ya "disfrutamos" en ***KOF 2001*** y ***2002*** y al que muchos en la redacción odiamos profundamente.





De las músicas, FX y calidad de sonido todavía no se sabe nada, aunque sabiendo la calidad del chip Neogeo, no esperéis algo totalmente





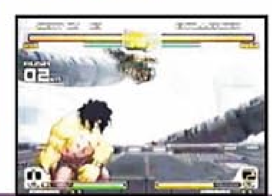
espectacular. Si usan el sistema de compresion escuchado en ***Rage Of Dragons*** pueden permitirse hasta canciones cantadas, pero eso elevaría la cifra de megas del cartucho hasta cantidades indecentes y no creo que se atrevan a superar los 500 megas. Respecto a las técnicas de juegos, se recupera el estilo de barras de energía dobles al estilo ***Fatal Fury Real Bout***, el rodar del ***KOF*** y avanzar mediante pequeños saltos de ***KOF 95***. Asímismo, las barras de magia tienen 3 niveles como los ***SFAlpha***, y está presente el sistema de *MAXcancel* de ***KOF 2002***.

Las primeras unidades del juego empezaron a testearse el 16 de Junio en los salones **NeoGeo Land** de Osaka, así que si tenéis ocasión de visitarlos ya nos contaréis. Mientras tanto, ya se ha anunciado que el juego se conversionará en formatos **PS2**, **Xbox** (este segundo seguramente con opción *On-line*) y la portátil **GameBoy Advance**.

Mientras tanto, ***SNK vs Capcom Chaos*** despierta opiniones encontradas en la redacción. Mientras que unos opinan que puede ser el primer título realmente bueno para la **Neo·Geo** después de los fiascos de ***Rage Of Dragons, KOF 2002*** y ***Neo Power Instinct Matrimelee***, otros opinan que va a ser un bodrio de marca mayor incapaz de medirse no ya con las vacas sagradas del género, sino con cualquier otro juego de lucha 2D más o menos bueno de Neogeo ya antiguo tipo ***Waku Waku 7, Art Of Fighting 3 o KOF 99***.







La opinión de Mr. Karate

Una plantilla de personajes bastante extraña que no será del agrado de todos, pero a fin de cuentas... ¿quién está contento con la plantilla completa de un juego de lucha cualquiera? La verdad, jode bastante que metan personajes de sagas con historias imposibles de cruzar porque ya hacen del *arcade* algo de trama argumental nula, y es una pena porque habría molado bastante inventarse una historia como ya en su día hizo la auténtica **SNK** en la versión portátil de ***SNK Vs. Capcom*** para **Neo·Geo Pocket**. Queda por tanto este trabajo en el saco de "juegos *Mugen*" que **Capcom** lanzase por vez primera al crear su saga imposible de superhéroes contra luchadores callejeros. Parece que **Playmore** quiera seguir la política de programación fácil que **Capcom** impuso a sus juegos de lucha, ya que han pegado a sus personajes de **KOF** variándoles ligeramente la efectividad de los ataques (o sea, lo mismo que hizo **Capcom** en su plantilla ***Zero*** para las 2 versiones ***Capcom Vs. SNK***). Es de agradecer por parte de los fans de **SNK**, pues los luchadores que aquí han quedado del **KOF** no se han visto ni mancos ni cojos respecto a la cantidad de golpes a realizar. Y además los personajes **Capcom** quedan igualmente reflejados a la perfección (ganando en movimientos y jugabilidad personajes como *Dhalsim*, que tiene una animación de escándalo... ¡por primera vez parece realmente de goma!). Y sobre los enemigos finales... Lo cierto es que deberían haber sido *Gill* y *Orochi*, dos dioses que dejarían bien alto el listón de espectacularidad y que representan un poder supremo en ambas compañías.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

En este número especial dedicado por completo al E3 del 2003, el que sin duda fue el mejor de todos los tiempos, hemos decidido dedicarle una atención especial al MGS : The Twin Snakes y sobretodo al MGS3 : Snake Eater por tres marcadas razones: la primera es que la mayoría de los componentes de Gametype somos fanáticos de esta saga (sobretodo el que escribe), segundo porque MGS3 : Snake Eater ha sido proclamado como el mejor juego de todo el E3 y tercero porque de los trailers vistos y entrevistas realizadas a su director Hideo Kojima se puede sacar una información muy interesante y abundante que la mayoría de personas no sabrá, por distintas razones, ver o descifrar ya que se ocultan detrás difíciles trampas y engaños de los que tanto le gusta introducir a Kojima y que tan sólo un puñado de fanáticos de esta saga puede descifrar, contando con que tengan ganas de gastar bastante tiempo en investigar este tipo de cosas.

Espero que el contenido de este artículo guste a la mayor cantidad de gente posible y entiendo que a las personas del mundo del anime (ya que este número especial viene de regalo con la Anitype) y a las que el Metal Gear no le haga "ni fu ni fa" no le interesará demasiado, pero también entiendo que los fans de esta saga están esperando un profundo análisis de lo visto hasta ahora de MGS3 en el que se desvelen todos los secretos y novedades que tendrá el que sin duda se convertirá en el mejor juego del 2004.

Os recomiendo que antes de leer este artículo veáis los trailers del MGSTTS y del MGS3 que están incluídos en el CD.



¿Qué se ve en el trailer?

Este primer video oficial de **Konami** nos muestra detalladamente la novedosa forma de juego y los impresionantes gráficos que poseerá ***MGS3***, que para sorpresa de muchos será exclusivo de **PS2**.

Este vídeo, por raro que parezca, no muestra prácticamente escenas cinematográficas como ocurrió en todos los *trailers* de ***MGS2***, e incluso en el del ***MGSTTS***. Esta vez se centran mucho más en la forma de juego y acciones nuevas que podremos realizar.

Prácticamente 12 minutos es lo que dura el *trailer*, un porcentaje de tiempo que da para mostrar muchas cosas interesantes aunque a muchos nos hubiera gustado que durase algo más, quizás horas, días, meses... Bueno, a lo que vamos. ¡Por fin podremos volver a manejar a la leyenda viva, al hombre que hace posible lo imposible, a *Solid Snake*! y de vuelta a sus orígenes, es decir, en medio de una jungla infectada de enemigos.

Esta vez el sonido será parte fundamental de la infiltración, no pudiendo hacer demasiado ruido con todas las hojas y plantas que se encuentran por todos lados, o los soldados nos descubrirán. De hecho incluso los enemigos van a paso muy lento para no hacer el más mínimo ruido.

Como podemos observar, la táctica de infiltración cobra una mayor importancia en esta entrega donde pareciera que tuviéramos que ir a lo fantasma, sin que nadie se percate de nuestra presencia, pero a la vez el juego se torna muchísimo más sangriento ya que podremos cortarle el cuello al enemigo o dispararle en la cabeza viendo como la sangre salpica la vegetación cercana a él.

Por extraño que parezca, en este *trailer* no han querido mostrar a ningún personaje importante de esta tercera entrega, exceptuando lógicamente a *Solid Snake*. Tan sólo podremos ver a un supuesto enemigo (que seguramente después se nos unirá) montándose en una moto y dejando al pobre *Snake* sin palabras.

La forma de manejo del personaje no parece haber cambiado en casi nada y aunque podemos ver una notable mejora en el realismo de los movimientos, se puede intuir que la forma de realizarlos va a ser exactamente igual que en ***MGS2.***

En definitiva, en este *trailer* podemos ver lo que creíamos imposible, superar con creces en gráficos a la anterior entrega. Ya sólo queda que vosotros mismos lo veáis y opinéis al respecto.

¿Qué secretos oculta el trailer?

Como bien conocerán todos

los fans de esta saga, a *Hideo Kojima* le gusta dar gran parte de información falsa en sus *trailers*, algo bastante acertado ya que así no desvela claramente aspectos que veremos en el juego acabado.

Todos recordareis los *trailers* que se vieron del ***MGS2*** en los que *Raiden* no aparecía por ningún sitio y este era sustituido en todas las escenas por *Snake*, incluso en escenas pertenecientes a la *Big Shell* como el enfrentamiento *Snake* Vs. *Fortune* que no existe en el juego real o la escena completa del encuentro entre *Snake* y el *Ninja* donde prácticamente todo es falso, empezando porque *Snake* no aparece en esa parte del juego, la habitación donde trascurre la acción no existe en la *Big Shell* y para colmo la voz del *Ninja* es la de *Grey Fox*, no la de *Olga* como debiera y, cómo no, la impresionate escena del *MG Ray* andando por encima del barco que fue totalmente eliminada... es decir, toda una continua sucesión de imágenes falsas que lo único que hacen es liar al que las ve.

Escenas inexistentes en el juego también se pudieron ver en los *trailers* del ***MGS2***, como el ataque del *Harrier* a *Snake* cuando este corre por encima del puente que sale en la presentación, la escena donde podemos ver una tromba de agua persiguiendo a *Snake* por los pasillos del barco o la escena donde *Snake* corre por un pasillo lleno de explosiones y acto seguido se pone a disparar con la *M4*, arma que no podemos manejar en la parte del barco.

Bueno, con esto quiero dar a entender que seguramente más de la mitad de lo que se ve en el primer trailer oficial de **Konami** sobre el **MGS3** será falso o engañoso e incluso ciertos personajes al final serán otros totalmente distintos de los que se ven, o serán escenas inéditas que no aparecerán en el juego final.

Intentaré sacar unas conclusiones las cuales pueden ser ciertas, aproximadas o totalmente erróneas de lo que realmente veamos en el juego acabado, pero intentar meterse en la mente de *Kojima* es algo totalmente imposible ya que no se puede ni intuir qué cosas raras se le pasan a este hombre por la cabeza. De una manera u otra y con alto riesgo de equivocaciones, pero también con alto porcentaje de aciertos, aquí tenéis lo que yo pienso de este primer *trailer* de ***MGS3***:

Difícilmente puedo creer que el personaje que aparece en los videos sea *Solid Snake* por diferentes y claras razones, de hecho casi todo lo raro que se ve en este trailer está relacionado con este punto. Paso a enumerar las distintas razones por las que creo que *Solid Snake* no es el personaje que vemos en el trailer, más un par de detalles que tiran

Este es el único momento en el que Snake pisa una jungla y tan sólo lo hace para cubrir un pequeño trayecto de una base a otra en el juego MG2 de MSX.



por la borda todas mis conclusiones:

1- Por el comienzo del video podemos leer *-¡Sólo la serpiente puede ser el verdadero héroe!-* pero no confundáis esta frase con *-¡Sólo Snake puede ser el verdadero héroe!-* ya que no se refiere a *Solid Snake*, si no a una serpiente, y serpientes hay muchas en esta saga.

2- Una de las primeras frases que podemos leer es *-¡Vuelta a los orígenes!-* pero la cuestión es que *Solid Snake* nunca ha participado en misiones de infiltración por junglas ni nada parecido, con árboles por todos lados. La primera misión de *Snake* transcurre íntegramente en una base más algunos pequeños momentos en los que podemos ir por exteriores desérticos, la segunda misión también es en una base y es aquí donde únicamente *Snake* ha pasado de refilón por una jungla, ya que en una parte del juego tenemos que pasar de una zona de la base a otra y para hacer esto tenemos que pasar por una pequeñísima porción de jungla. La tercera misión de *Snake* igualmente es en una base más algunos momentos de exteriores nevados y la cuarta es en un barco y una planta petrolífera. Es decir, que *Snake* de árboles no tiene mucha experiencia que digamos y el paso por una pequeñísima porción de jungla en el ***MG2*** de **MSX** no da lugar a decir *-¡Vuelta a los orígenes!-*.

El ***MG2*** de **Nes** es sin duda el que más similitudes tiene respecto al ***MGS3***, ya que gran parte de la acción transcurre en una jungla, pero hay que tener en cuenta que este juego no cuenta en la trama real de la saga ya que no fue creado por *Hideo Kojima*, tan sólo fue un juego malísimo que aprovechó la fama que la primera entrega de **MSX** obtuvo y **Konami** quiso sacar algún dinero extra creando una auténtica basura. También tenemos el ***MG Ghost Babel*** de **GameBoy** que posee algunas zonas de jungla pero tampoco cuenta en el guión original de la saga, ya que *Kojima* dejó bien claro que esta entrega transcurría, por llamarlo de algún modo, en un mundo paralelo y a la vez que la misión de Alaska, tomando lógicamente como real esta última.

Esto deja algo totalmente claro: que *Solid Snake* no tiene experiencia real en junglas.

3- Todo indica que el juego transcurre en los años 60 y aunque este no es un dato oficial, por lo que vemos en el vídeo y la información que da la página *web* oficial de **Konami** de ***MGS3***, todo hace indicar que la fecha es esa. Si esto fuera verdad y el juego transcurriera en los años 60 sería totalmente imposible que fuese *Solid Snake* el protagonista porque la primera misión real de *Snake* (***MG*** de **MSX**) transcurre según el guión del juego en el año 1995 y *Snake* ya está entradito en años. Es más, hasta



los años 70 no había posibilidad de clonación y por lo tanto es imposible que *Solid Snake*, que es un clon de *Big Boss*, esté vivo.
4- ¿A qué llegamos con todo esto? Pues que es muy probable que el protagonista sea *Big Boss* o por lo menos el personaje que manejemos en una parte del juego, o que en realidad se trate de un *flash back* y que al terminarlo aparezca algo así como: *-50 años después...-* dándonos la posibilidad de manejar a otro personaje, quizás siendo esta vez realmente *Solid Snake* o cualquier otro, como por ejemplo *Raiden*, que aunque a muy poca gente le gusta, a mí me parece un personaje flipante.
5- La teoría de que el juego transcurra en los años 60 cuadra bastante bien, ya que la guerra fría se encontraba en uno de sus puntos más tensos y de hecho en todo el *trailer* constantemente se están refiriendo a ella con diferentes señales y referencias, como claramente se ve con la hoz y el martillo tan característicos de la antigua bandera rusa.
6- Si os fijáis bien en el *codec* que lleva *"Snake"* en este vídeo, veréis que es una auténtica antigualla. Se compone de una especie de radio que lleva en uno de sus bolsillos conectada a través de un cable a un auricular que lleva en su oído, algo muy alejado del *Codec Soliton* de alta tecnología que estamos acostumbrados a ver en las últimas partes de esta saga. Os recuerdo que es tan pequeño que *Snake* lo tiene implantado en su oído interno. Esta es otra clara pista de que ese personaje no puede ser *Solid Snake*.
7- En cierta parte del vídeo *"Snake"* habla con un personaje del que no se desvela su identidad, que va montado en una moto de aspecto bastante antiguo y de la que lógicamente no se usaría en pleno 2015 (fecha real si este juego sucediera después de **MGS2**). Por otra parte en esta misma escena *"Snake"* le dice al conductor de la moto que está en una misión de infiltración, cuando todos sabemos que *Solid Snake* ya no pertenece a *Fox-Hound*, y por lo tanto no puede estar en medio de ninguna misión oficial.
8- La organización no gubernamental que *Otacon* y *Snake* tienen, llamada *Philanthropy*, que lucha en favor de la erradicación de todos los *Metal Gear*, la verdad es que no está muy forrada que digamos, de hecho son bastante pobres (leer uno de los libros que vienen en el ***MGS2*** y



jugad una de las *Snake Tales* y lo comprobaréis) lo que quiere decir que no me imagino a estos dos comprando ni alquilando un avión para dejar caer en paracaídas a "*Snake*" en medio de la jungla.
9- ¿Os habéis fijado que en este trailer "*Snake*" aparece con dos trajes diferentes? Bueno más que con dos vestimentas diferentes, con y sin parte de arriba del traje. La cuestión es que cuando va a lo "*Rambo*" con el pecho al aire se puede apreciar un detalle bastante extraño y es que no tiene barba. Si os fijáis bien veréis que en todo el vídeo menos en estas escasas escenas que va sin la parte de arriba del traje posee barba. ¿Le dará por afeitarse en medio de la misión? Suena un poco raro, ¿no? ¿El de la barba será realmente *Big Boss* o será *Solid Snake*? ¿Y el que no tiene barba? Ya veremos... aunque lo más raro de todo es que si nos fijamos un poquito más veremos que el "*Snake*" sin barba no tiene uno de sus ojos... os recuerdo que *Big Boss* perdió uno de sus ojos en una batalla y por eso lleva un parche justamente en el ojo que no se le ve al "*Snake*" que sale en el vídeo (no os confundáis con *Solidus*, que aunque también lleva un parche desde cierta parte del ***MGS2***, el ojo donde lo lleva es el contrario que el de *Big Boss*). También aclarar que el "*Snake*" que tiene barba, es decir el que va vestido completamente, sí que tiene sus dos ojos. Únicamente el que va con el pecho al aire es al que le falta uno de sus ojos y la voz (la japonesa) de ambos (barba y no barba) es la misma que ha tenido *Snake* en las dos anteriores entregas.
10- Y aquí llega uno de los puntos que a mi parecer echa por la borda todas estas teorías ya que "*Snake*" cuando cae con el paracaídas lleva puesta una máscara idéntica a la que *Raiden* tiene en el inicio del ***MGS2***, con la única diferencia de la falta del tubo de oxígeno ya que no lo necesita puesto que no está siendo usada bajo el agua. La cuestión es que dicha máscara llamada *Skull* es imposible que esté disponible en los años 60 ya que se puede decir que fue creada por *Fox Hound* únicamente para *Raiden*. También puede ser que no tenga otro significado que el de hacer creer a los espectadores que vean por primera vez este *trailer* que la persona que cae con el paracaídas es *Raiden* y acto seguido dar la sorpresa a todos los fans de *Snake* cuando se descubre su cara y se aprecia de que obviamente no es *Raiden* (aunque por la forma del cuerpo ya se veía claramente quien era, no hacia falta que se quitase la máscara).

Personalmente creo que este detalle lo ha incluido *Kojima* para



Esta puede ser otra de las pistas para descubrir que este personaje es Big Boss ya la ropa en esta ilustración mezcla dos banderas, la americana y la rusa y este hombre aún siendo americano se unió a los rusos.

querer decir algo así como: *¡Raiden fuera... ahora le toca el turno a Snake!*
11- Por otra parte es bastante mosqueante que veamos a *Snake* comiendose una serpiente y que acto seguido haga exactamente el mismo movimiento y sonido que hace *Vamp* cuando chupa la sangre de sus víctimas.
¿Podría tratarse de *Vamp*? No me extrañaría lo más mínimo que saliese este personaje otra vez ya que consiguió sobrevivir en su paso por ***MGS2*** (lo podemos ver en la escena final donde *Raiden* y *Snake* hablan rodeados de gente por las calles, aunque está muy al fondo y sólo sale segundos) y dejaría abiertas dos posibilidades: la primera es que este juego transcurra después de ***MGS2***, como la máscara de *Raiden* y este supuesto *Vamp* hacen creer, o también es posible que *Vamp* al ser un vampiro ya estuviera vivo en los años 60 con el mismo aspecto que tiene en su aparición en ***MGS2***.

Ah, y no os fijéis demasiado en la ropa que lleva este supuesto *Vamp* ya que en el juego final puede cambiar por completo su apariencia, llevando en este trailer esa ropa tan sólo para liar aun más a la gente.

¿Dónde transcurre ***MGS3***? No existe información oficial de la localización real donde transcurre la acción de este juego, pero investigando un poco podemos darnos cuenta de un dato realmente interesante.
Días antes de que se celebrase el **E3** incluyeron en las páginas de *internet* de **Konami** que tenían relación con los ***Metal Gear Solid*** una imagen que mostraba una serpiente, el mensaje: *-¿Hambriento por alguna serpiente?-* y un contador que indicaba los días que faltaban para la muestra oficial del juego en el **E3**.

Pues bien, si nos fijamos en la imagen de la serpiente podemos observar que la piel de esta en realidad es un mapa. Las localizaciones de este mapa no se pueden leer con claridad pero una de ellas sí que se puede ver y es totalmente crucial ya que en ella pone *-Mar Caspio-*, un detalle que no está ahí por casualidad. Esto quiere decir que este juego, o por lo menos la parte del juego que vemos en el trailer, se desarrolla en Rusia, más concretamente por donde se encuentran las ciudades de Moscú, Gorki, Jarkov y Baku.

Y ahora viene la pregunta del millón *-¡¿Pero si en Rusia no hay junglas?!-*. Efectivamente, ya que la junglas son de zonas cálidas cercanas al meridiano de la tierra, como la parte central de África, la zona de Brasil, etc... pero en Rusia, donde hace una temperatura gélida, no es posible la formación de una jungla. Esto nos hace cuestionarnos algo verdaderamente importante: *-¿Lo que se ve en el trailer es una jungla?-* A lo que hay que responder que no lo es. Se trata de un bosque de los que sí que abundan en Rusia, y más en esta parte del país. La vegetación que se ve en el *trailer* es muy evidente ya que nos muestran árboles altos y muy gruesos, en su mayoría totalmente típicos de un bosque. Una jungla tiene una arboleda muchísimo más densa y sobretodo mucho más baja. Incluso en la escena donde vemos la catarata se puede notar un ambiente frío, algo que demuestran los soldados enemigos con sus gruesas ropas que nunca llevarían en una jungla donde el calor húmedo es totalmente agobiante.

Hungry
for Some
Snake?



Otro dato muy importante lo dio *Hideo Kojima* en una de sus entrevistas donde dijo que aparecerían caimanes. Lo fundamental de esto fue que dijo que estos animales no eran autóctonos de ese tipo de lugar, pero que como le gustó mucho la idea los incluyó aunque no fuera realista. Si lo que se ve en el vídeo fuera una jungla, *Kojima* no tendría por qué haber dicho que los caimanes no son autóctonos de esa zona, pues su hábitat natural son las junglas meridionales, lo que indica claramente que es un bosque.

En todo este artículo me he referido al bosque que se ve en el trailer como a una jungla para que ahora pudierais reflexionar sobre si realmente os sonaba rara la cuestión o por el contrario lo veíais normal.

Aunque personalmente crea que lo que se ve es un bosque (y sin duda es la teoría que más sentido tiene), lógicamente puedo estar equivocado y de hecho ciertas escenas de muy corta duración del trailer donde aparece "*Snake*" sin la parte de arriba del traje realmente parecen sacadas de una jungla ya que la vegetación sí que es muy densa y baja, y el personaje está sumergido de cintura para abajo en el agua.

También es destacable que el personaje que sale montado en la moto le diga a "*Snake*" que están en una jungla, aunque a mi parecer ese es otro dato falso para liar a la gente ya que en una de las muchas entrevistas a *Hideo Kojima*, a este se le escapó supongo que sin querer, que la acción del *trailer* se centra en un bosque y por eso es imposible que un caimán nade por sus aguas, cuando en la totalidad de las entrevistas (incluso en otras partes de esa misma) dice que la acción se centra en una jungla.

Personalmente creo que en el *trailer* se ve un bosque y una jungla y que estos dos lugares se jugarán en momentos diferentes de ***MGS3***, aunque el 95% de las imágenes del *trailer* son las del bosque.

Nuevos movimientos y armas:

Como ya era de esperar la inclusión de nuevos movimientos es todo un hecho y no se si es por casualidad o por decisión de *Kojima* pero los dos movimientos que más han echado de menos los jugadores de ***MGS2*** después de ver el ***Splinter Cell*** se muestran claramente en este *trailer*. Uno de ellos es el de colgarse con una mano y disparar con la otra, de igual manera que *Sam* (de hecho es calcada), aunque con una más que evidente mejora de control y sobretodo dándonos oportunidad a apuntar en primera persona. La

segunda nueva acción es la de poder interrogar a los enemigos, algo que estaba clarísimo que se iba a incluir en este juego.
Otro nuevo movimiento visto en pocos juegos de acción es el de poder disparar cuando estamos nadando e incluso disparar buceando, lo que abre grandes posibilidades de infiltración.

Como era lógico también se han incluido nuevas armas como por ejemplo las granadas de humo con las que conseguiremos dos cosas, la primera es que los enemigos quedarán totalmente ciegos (si no tienen gafas térmicas) y segundo los pobres saldrán tosiendo sin parar a causa del efecto del humo.

Pero sin duda el nuevo arma que más uso va a tener en este juego será el cuchillo. Este arma fue excluida de ***MGS*** y ***MGS2*** por ser según **Konami** demasiado sangrienta. Que esté disponible en ***MGS3*** sólo demuestra aun más el gran aumento de violencia que posee enta entrega. Ya estoy viendo en los telediarios cómo quejándose de todo lo posible de este juego nos pondrán una y otra vez a "*Snake*" rajándole el cuello a uno de los enemigos (la verdad es que es bastante fuerte). ¿Se podrá ya de una vez andar y disparar en primera persona tipo ***Doom*** o ***Quake***? ¿Podremos realizar combos de puñetazos y patadas, no se simplemente una y otra vez puño, puño, patada?

Come o muere... caza o se cazado:

Una de las novedades más importantes de ***MGS3*** respecto a toda la saga es que no recuperaremos vida con las conocidas raciones, esta vez tendremos que cazar animales y comerlos para mantenernos con vida.

Así por ejemplo tendremos que quedarnos tumbados en una zona alta, apuntando con nuestro rifle de francotirador a una zona de vegetación esperando a que pase una serpiente para pegarle un tiro, ir a por ella y comerla. O simplemente pasar por un río, tirar una bomba en él y comernos a alguno de los peces que hayan muerto a causa de la explosión. Se desconoce si se podrán cocinar de algún modo los animales cazados.
Lógicamente también podremos ser cazados por otros animales como por ejemplo caimanes, así que cuidado al meterse en los ríos.

Esta nueva faceta de supervivencia acentúa muchísimo la táctica del juego, no teniendo únicamente que preocuparnos de que los enemigos no nos divisen si no que también tendremos que estar alerta de ciertos animales peligrosos y otros aptos para comerlos y así sobrevivir.

Detalles:

Aun pareciendo una bestialidad para la potencia de la **PS2**, en este juego podemos mover absolutamente todo lo que nos rodea. Al ir andando se mueven las hojas y plantas que toquemos con las piernas, si subimos a una rama de un árbol esta se balanceará, al pisar un charco de barro este se deformará pudiendo ver claramente nuestras pisadas, al pasar por ciertos sitios saldrán volando pájaros asustados por nuestro paso (y nos podrán descubrir por esta causa), al disparar podremos modificar todo lo que nos rodea, como astillar un árbol (viendose los trocitos volando por todos sitios), cortar la plantas que se vean afectadas por los disparos, derribar colmenas de abejas para hacer huir a los enemigos, enfrentarnos a serpientes que de pronto caen de los arboles, ver cómo las balas de los enemigos al meterse bajo el agua dejan una estela de pompas y los casquillos de las balas se quedan flotando en el agua, hacer saltar por los aires con una explosión a los peces del río...

La pintura de camuflaje que lleva "*Snake*" puesta en la cara se corre por todo su rostro al meterse en el agua, dejándole teñido de negro por completo.
Si un enemigo es abatido en un río, cuando este se desploma la sangre se vierte al agua y se diluye río abajo y por si esto no fuera ya bastante realista los peces cercanos se dedican a picotear el cadáver sumergido.

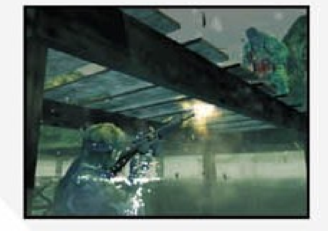
La luz que pasa filtrada por las hojas de los numerosos árboles que rodean a los personajes crean en ellos decenas de sombras que se mueven si el personaje camina, corre o realiza cualquier otra acción.

En todas las partes donde el agua está presente, esta salpica a la cámara quedándose impregnada de gotas de agua y cuando una explosión hace que salte gran cantidad de líquido, este gotea por la cámara de una manera aun más realista que en ***MGS2***.

Las hojas de los arboles se pueden pegar en la camara cuando el personaje mira en primera persona.

Es decir, muchísimos detalles como sólo *Kojima* sabe incluir en sus juegos, y eso que sólo vemos un pequeño extracto de juego. Me da la impresión de que los detalles que va a tener ***MGS3*** van a ser realmente impresionantes y de una





cantidad abrumadora.

Gráficos:

Como podéis observar en el trailer, los gráficos que posee ***MGS3*** superan con creces a todo lo visto en ***PS2*** hasta el momento. Realmente parece imposible que **Konami** potencie esta consola de la manera que lo hace, ya no sólo por ***MGS3*** si no por otros títulos de gráficos tan impresionantes como ***Zone of the Enders - The 2nd Runner*** o ***Silent Hill 3***.

El impresionate escenario que vemos en ***MGS3*** es sin duda lo más bestia que presenta esta nueva entrega. Los árboles y abundante vegetación no paran de moverse en ningún momento y podemos apreciar cómo pájaros van volando de rama en rama o cómo en medio de un tiroteo las serpientes salen arrastrandose de sus madrigueras.

El modelado de "*Snake*" está claramente mejorado, sobretodo la cara que posee un realismo impresionante, aunque a mi entender es muy poco el parecido con el *Snake* de ***MGS2*** y ***MGS ~ The Twin Snakes***.

Por extraño que parezca en este *trailer* se han incluido muy pocas escenas cinematográficas, pero las que se ven son de un realismo aplastante, como por ejemplo la parte del paracaídas o cuando "*Snake*" se tira catarata abajo perseguido por una mandada de perros... absolutamente impresionantes y sobretodo muy flipadas.

Los efectos de luz son impresionantes, destacando la bengala que vemos en este *trailer* que hace que todo el entorno y el propio "*Snake*" cambien por completo de tonalidades, sin quedarse atrás la increíble explosión, la cual difícilmente se puede hacer más

realista.

Por otro lado podemos notar cómo se le mueven todos los músculos a "*Snake*" cuando está disparando con la metralleta, sin olvidarnos de los marcados movimientos faciales que realiza durante todas las escenas donde aparece su cara.

Para la realización de ***MGS3*** no se ha utilizado el *engine* gráfico de ***MGS2***, ya que en esta ocasión los terrenos por donde iremos serán muy irregulares, no teniendo nada que ver con las zonas bastante planas que poseía la entrega anterior.

Esto quiere decir que *"Snake"* se acopla perfectamente al entorno que le rodea y sus piernas irán cambiando de posición y altura según por donde vayamos. De la misma manera le ocurre a los enemigos. Por otro lado ciertos movimientos no quedan del todo bien, como por ejemplo cuando los dos perros que salen en el *trailer* saltan un tronco tirado en el suelo, o ciertos movimientos de los soldados en la escena del tiroteo, pero lógicamente a ***MGS3*** le queda un largo camino de depuración hasta alcanzar el aspecto final que veremos en el juego acabado.

Aunque para hablar más profundamente del aspecto gráfico tendremos que esperar a ver unos cuantos *trailers* más y sobretodo a jugarlo... aunque para esto todavía queda más de un año.

Música

Por suerte esta vez también podremos disfrutar de las magníficas composiciones de *Harry Gregson-Williams*, músico que ya trabajó en ***MGS2*** y en películas como ***La Roca***, ***Armageddon***, ***Asesinos de Reemplazo*** y ***Enemigo Público*** entre muchas otras.

La sintonía principal que tan famosa se hizo en ***MGS*** sigue presente en esta entrega y otros temas musicales de acción tienen todo el estilo característico de este gran compositor que seguro potenciará las escenas de juego y las cinematográficas de manera formidable.

Sólo queda saber si toda la banda sonora estará creada por *Harry Gregson-Williams* o también participará *Norihiko Hibino* como pasó en ***MGS2***.

Secretos desvelados en diferentes entrevistas a *Hideo Kojima*:

Hideo Kojima es un hombre al que le gusta mantener en secreto todo lo relacionado con sus proyectos, pero en diferentes entrevistas se han ido desvelando aspectos que no se ven en el *trailer* promocional y que son de gran importancia e interés.

Principalmente se sabe que todo lo visto en el *trailer* es una pequeña parte del juego y que tan sólo se trata del trayecto que debemos realizar hasta llegar a la base en cuestión. Según *Kojima*, esta vez ha sido la primera de toda la saga en la que ha podido dejar al protagonista lejos de la base, teniendo que hacer que este llegue por sus propios medios hasta donde se encuentra, dandole así un toque más realista.

También se desveló que pasaremos por cuevas, montañas y un puente colgante de esos de madera estilo ***Indiana Jones*** con río por debajo y todo.

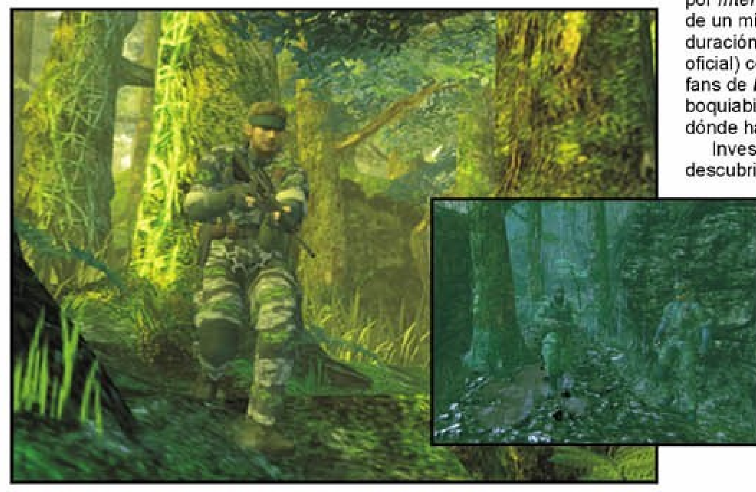
Se desveló que los soldados de la base tendrán una programación totalmente distinta de los que se encuentran en exteriores ya que las zonas son totalmente diferentes. En la base todo es más plano y la ocultación se hace a través de paredes y demás partes de formas constantes y en el exterior el terreno es irregular y los lugares para esconderse son mucho más abundantes y diferentes unos de otros.

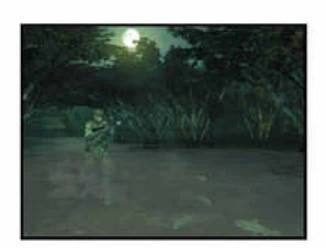
Pero lo más importante de todo lo que *Kojima* dijo en sus entrevistas, fue que según él ***MGS3*** es su mejor juego con diferencia, así que ya nos podemos ir preparando para lo que se nos viene encima.

El *Trailer* que inesperadamente apareció de un "oscuro servidor chino".

Unos pocos días antes del **E3**, de pronto y sin previo aviso apareció por *Internet* un pequeño video de un minuto y pico de duración (un extracto del *trailer* oficial) con el que todos los fans de ***MGS*** nos quedamos boquiabiertos y sin saber de dónde había surgido.

Investigando un poco, descubrimos que este video se introdujo en *Internet* a través de un servidor chino llamado por algunos "*oscuro servidor chino*", y es que de los coreanos y chinos te puedes esperar cualquier cosa y sin duda son especialistas en filtrar información de todo tipo.





Me imagino que nunca se sabrá realmente cómo fue posible que un chino consiguiera un extracto del *trailer* oficial de **Konami** que días después se expondría en el **E3**. Algunos hablan de que fue una estrategia premeditada por parte de *Kojima* para crear más expectación, aunque yo no lo creo así, ya que el video era de muy mala calidad y casi no se veía nada (era más importante lo que te imaginabas que lo que realmente veías).

De una manera u otra minutos después de que este video se pusiera en dicho servidor chino, todas las páginas de *Internet* de videojuegos ya contaban con él y para bien o para mal pudimos disfrutar de ese pequeño extracto del *trailer* oficial unos días antes de lo esperado.

Conclusión

Primero de todo perdonad por los abundantes errores que la partes de este artículo llamadas -*¿Qué secretos oculta el trailer? y ¿Donde transcurre **MGS3**?* poseerán, pero como ya he explicado al comienzo, prácticamente todo lo que comento en esa porción son suposiciones e idas de olla mías, de ninguna manera apoyadas por datos oficiales, aunque también os aseguro que en muchos aspectos habré acertado de lleno. Todas las demás secciones poseen datos totalmente fiables y basados en información oficial de **Konami** y en entrevistas cedidas por *Hideo Kojima* a diferentes revistas y paginas *webs*.

Ya sólo queda esperar al segundo trailer que **Konami** ofrezca, espero no dentro de mucho, y ver qué otras novedades poseerá este magnífico juego que sin duda se convertirá en el mejor del 2004.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

THE TWIN SNAKES

Aunque creando una menor expectación de lo que se creía (quizás ensombrecida por MGS3) la presentación de MGS : The Twin Snakes, juego exclusivo de GameCube, fue todo un espectáculo en el E3, incluso en la rueda de prensa de Nintendo donde se mostraron todas las novedades de GameCube y GameBoy Advance se reservó un espacio muy importante para la presentación de este juego, donde incluso Hideo Kojima estuvo presente.
Un remake de un juego siempre esta bien pero lógicamente despierta mucho menos interés que un juego totalmente nuevo y esto tiene fácil explicación ya que sabemos de antemano qué vamos a ver en el juego y por muchas novedades que se incluyan seguirá siendo un remake de un título ya jugado.
De una manera u otra no le quiero quitar importancia a este gran juego, de hecho las novedades que poseerá son más que suficientes para que todo el mundo lo compre de nuevo. Gráficos mejorados en un 1000%, diálogos más extensos y por lo tanto regrabados y muchísimos movimientos nuevos hacen que MGSTTS sea algo más que un simple remake.

Gráficos

Del *trailer* que se vio en el **E3** y de la *demo* jugable que allí se encontraba se puede sacar bastante información respecto al apartado gráfico.

Sin duda este juego se asemeja bastante al ***MGS2*** técnicamente hablando aunque no le llega en calidad, debido quizás a la versión mostrada en el E3, que me imagino aun no tendrá sus gráficos totalmente depurados.

Lo más destacable de todo es el modelo *3D* de *Solid Snake* que es sin duda lo mejor hecho por ahora de este juego, ya que los fondos son demasiado planos y sin detalles, dotados de texturas algo simples, ocurriéndole lo mismo a los enemigos.

Sin embargo las escenas cinematográficas poseen una muy buena calidad en lo que a acción y movilidad se refiere, aunque se sigue notando un bajo nivel técnico que como ya he dicho antes no llega ni por asomo al visto en **MGS2**.

Si lo comparamos con la versión de **PSX** lógicamente el salto gráfico es bestial pero a mi modo de ver a este juego le queda todavía mucho que mejorar y espero que así sea ya que la **GameCube** da muchísimo más de si (incluso podría tener mejores gráficos que el ***MGS3*** si se esforzasen algo más).



Música y voces

La música es por el momento la misma que ya poseía la versión de **PSX**, aunque viendo que las voces han sido grabadas de nuevo y por lo tanto ampliadas, es de suponer que las músicas también se versionarán.

Pero aquí viene el problema y es que si han vuelto a grabar las voces al inglés.... ¿la versión española estará también en inglés como pasó en ***MGS2*** o se preocuparán en doblarlo al castellano?

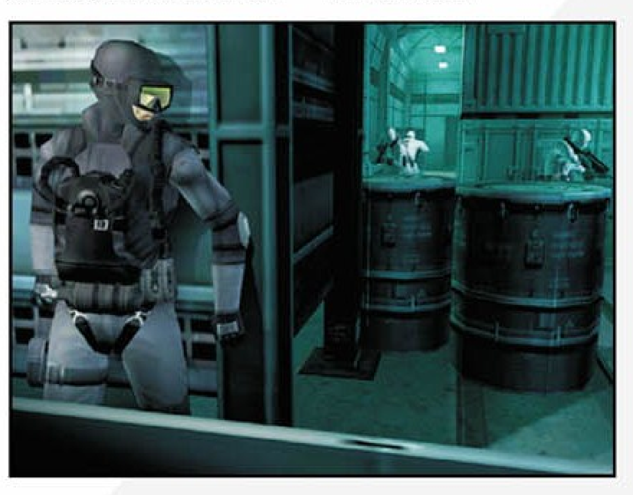
Movimientos nuevos

El 100% de movimientos que se introdujeron en ***MGS2*** será posible realizarlos en este *remake*. Esto quiere decir que podremos disparar en primera persona (importantísimo), coger a los enemigos del suelo y meterlos en taquillas, colgarnos de cornisas y movernos hacia los lados y por lo tanto poder descolgarnos también de ellas, asomarnos por las esquinas, etc... es decir, todo lo que se introdujo nuevo en ***MGS2*** y por supuesto todo lo que ya tenía el ***MGS*** de **PSX**.

El mando de **GameCube** no es el más indicado para este juego, aunque han sabido adaptar más o menos las acciones de *Snake* para que se puedan realizar de forma parecida que con el *Dual Shock*, aunque acciones tales como llamar por *codec* se hacen un poquito más complicadas ya que tendremos que pulsar el botón A y *Start* a la vez.

Snake (Hideo Kojima)

Hideo Kojima esta vez sólo será el productor del juego, contando lógicamente con el guión original que él creo para la versión de **PSX**. Lo de que *Kojima* no sea el director aclara bastantes cosas extrañas, como el hecho de los gráficos que tiene el juego sean tan "normalitos".



De todas formas *Kojima* supervisa todo el proyecto y en sus manos quedan realmente las decisiones de lo que se pone y lo que no.

Un **Metal Gear** sin *Kojima* como director... veremos qué tal sale el invento.





Dragon (Ryuhei Kitamura):

Ryuhei Kitamura es el director de las escenas cinematográficas del juego y es un conocido director de cine en Japón. Este hombre tiene un gran talento y es capaz de crear películas totalmente flipadas en las que escenas de lucha de espadas están siempre presentes, lo cual se nota bastante en la parte del *Ninja* que vemos en el trailer del juego. Sus películas más famosas son ***Versus***, ***Alive*** y ***Azumi*** aunque fue con ***Versus*** con la que se dio a conocer en su país.

Knight (Denis Dyack):

Denis Dyack fundó **Silicom Knights** en el año 1992 gracias a la fama que le dio el juego ***Cyber Empires***. A lo largo de los años fue creando juegos aclamados por la crítica y tan famosos como ***Fantasy Empires***, ***Dark Legions***, ***Blood Omen - Legacy of Kain*** y ***Eternal Darkness - Sanity's Requiem***, juego de terror aparecido en **GameCube** con el que obtuvo gran éxito por las novedades que introdujo en este tipo de juegos. En su mayoría ***MGSTTS*** está siendo creado por **Silicom Knights**, que está encabezado por *Denis Dyack*, así que podemos decir que el director del juego es él, algo que no gustará a demasiada gente y no quiero desfavorecer a este hombre, pero a mi parecer un ***Metal Gear*** tiene que ser realizado íntegramente por un equipo de programación japonés y estoy seguro de que esta extraña mezcla de directores y paises va a empeorar el resultado final del juego.

GameCube (Shigeru Miymoto):

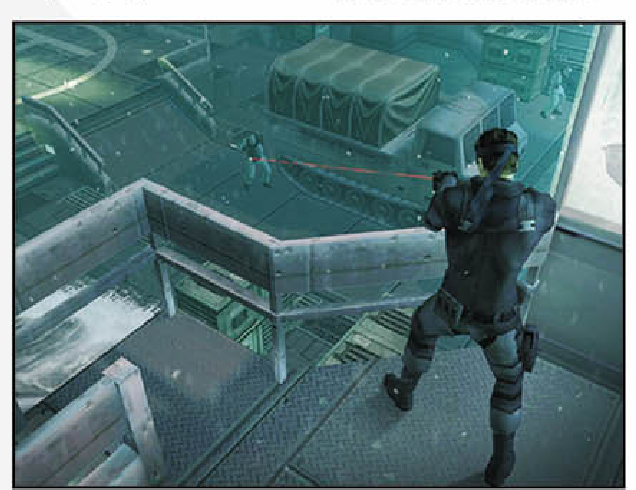
Shigeru Miymoto también participa en este amplio proyecto donde al parecer hay cabida para todos. Este "personaje" es el encargado de que sagas como ***Super Mario Bros*** o ***The Legend of Zelda*** existan, así que siempre es bienvenido sea donde sea.

La función de *Miyamoto* en este juego prácticamente es la de sumar su nombre al proyecto y así darle mayor resonancia a los medios, pero también es verdad que supervisará todo el proceso para asegurar una buena calidad. Esto deja claro que ***MGSTTS*** será verdaderamente exclusivo de **GameCube** ya que no me imagino un juego que tenga el nombre de *Shigeru Miyamoto* y que salga para **PS2** o **Xbox**.

Conclusión:

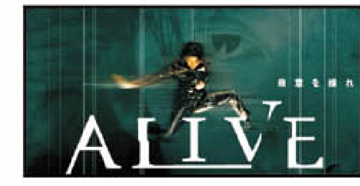
Metal Gear Solid ~ The Twin Snakes es un gran juego y sobretodo un título que muchísimos aficionados de esta saga estaban esperando ya que a bastante gente este juego le gusta más que el ***MGS2*** en lo referente a guión (no es mi caso), así que si juntamos la impresionante historia de ***MGS*** y unos buenos gráficos seguro que obtenemos un resultado más que bueno... aunque a mi personalmente eso de que el juego se esté haciendo por americanos me da mala espina... De todas formas los aficionados a la saga ***Metal Gear*** están de enhorabuena ya que se les viene encima no un nuevo ***Metal Gear Solid***, si no dos prácticamente a la vez.

La salida de ***MGSTTS*** tendrá lugar a finales del 2003 y la del ***MGS3*** en una fecha sin determinar a lo largo del 2004. Esto está bastante bien ya que podremos ir "explotando" el ***MGSTTS*** y así la espera de más o menos un año hasta la salida del ***MGS3*** no se hará tan larga.



Ryuhei Kitamura se hizo famoso en Japón por una película llamada ***Down to Hell*** de muy bajo presupuesto que se rodó en menos de diez días y con tan sólo seis actores, pero con un resultado bastante aceptable. Gracias a este éxito pudo crear la película ***Versus*** de presupuesto bastante alto tratándose de una producción japonesa y que le lanzó al estrellato. Aquí abajo tenéis imágenes de ***Versus***, ***Alive*** y ***Azumi***, las películas más famosas de *Ryuhei Kitamura*.







Artículo Metal Gear Solid ~ The Twin Snakes por Solid Snake (solid_snake_@mixmail.com)